

PCT/KR 2003 / 002083
RO/KR 06.10.2004



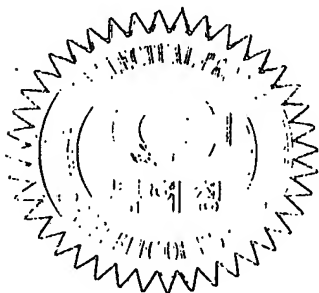
별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto
is a true copy from the records of the Korean Intellectual
Property Office.

출원 번호 : 10-2003-0058601
Application Number

출원 년 월 일 : 2003년 08월 25일
Date of Application AUG 25, 2003

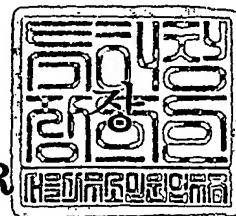
출원인 : 하정원
Applicant(s) HA JEONG WON



CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2004 년 09 월 20 일

특 허 청
COMMISSIONER



**PRIORITY
DOCUMENT**
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH RULE 17.1(a) OR (b)

Best Available Copy

【서지사항】

【서류명】 명세서 등 보정서
 【수신처】 특허청장
 【제출일자】 2004.07.30

【제출인】
 【성명】 하정원
 【출원인코드】 4-2003-032034-1
 【사건과의 관계】 출원인

【대리인】
 【성명】 우덕근
 【대리인코드】 9-2000-000247-9
 【포괄위임등록번호】 2003-058338-1

【사건의 표시】
 【출원번호】 10-2003-0058601
 【출원일자】 2003.08.25
 【심사청구일자】 2003.08.25
 【발명의 명칭】 캐릭터 및 마일리지 관리 서비스 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법

【제출원인】
 【접수번호】 1-1-2003-0312540-13
 【접수일자】 2003.08.25

【보정할 서류】 명세서등

【보정할 사항】
 【보정대상항목】 별지와 같음
 【보정방법】 별지와 같음

【보정내용】 별지와 같음

【취지】 특허법시행규칙 제13조·실용신안법시행규칙 제8조의 규정에 의하여 위와 같 이 제출합니다. 대리인
 우덕근 (인)

1020030058601

출력 일자: 2004/9/21

【수수료】

【보정료】 3,000 원

【추가심사청구료】 0 원

【기타 수수료】 0 원

【합계】 3,000 원

【보정대상항목】 요약**【보정방법】 정정****【보정내용】**

본 발명은 캐릭터 및 마일리지 관리를 위한 서비스 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법에 관한 것으로써, 오프라인 상에서도 온라인 게임의 캐릭터 또는 마일리지의 포인트가 성장될 수 있도록 하여 사용자의 만족도를 향상시킬 수 있도록 한 캐릭터 및 마일리지 서비스 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법을 제공하고자 한 것이다.

이를 위해 본 발명은, 사용자가 사용자의 사용 캐릭터와 발전을 이루고자하는 캐릭터의 특성치 및 분배 방법과 마일리지 포인트 누적 방법을 등록하는 제 1단계; 해당 사용자가 이동통신 단말기에 미니 게임을 다운 받고 미니 게임 실행을 통해 경험치 및 능력치 등의 특성 변화치에 대한 데이터를 생성하도록 하고 상기 이동통신 단말기로부터 상기 특성 변화치에 대한 데이터를 수신받는 제2단계; 그리고, 상기 특성 변화치에 대한 데이터를 각 인자별로 분류하여 사용자가 등록한 다수의 캐릭터로 분배하여 해당 캐릭터를 발전시키거나 마일리지 포인트를 누적시키는 제3단계를 포함함을 특징으로 하는 캐릭터 및 마일리지 관리 서버를 이용한 캐릭터 및 마일리지 관리 서비스 방법을 제공한다.

【보정대상항목】 색인어

【보정방법】 정정

【보정내용】

캐릭터 관리, 마일리지 관리, 이동통신 단말기, 특성치, 분배

【보정대상항목】 발명(고안)의 명칭

【보정방법】 정정

【보정내용】

캐릭터 및 마일리지 관리 서비스 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법{character management system and service method thereof}

【보정대상항목】 식별번호 1

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 1 은 본 발명에 따른 캐릭터 및 마일리지 관리 서비스 시스템의 구축 상태를 나타낸 개략도.

【보정대상항목】 식별번호 2

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 2 는 본 발명의 서비스 수행을 위한 캐릭터 및 마일리지 관리 서버의 운영 과정 중 각 사용자와 연계되어 캐릭터 및 마일리지 관리 방법에 대한 설정을 수행하는 과정을 나타낸 순서도.

【보정대상항목】 식별번호 3

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 3 은 본 발명에 따른 캐릭터 및 마일리지 관리 서비스를 제공하는 과정 중 각 사용자에게 의한 캐릭터 발전 과정을 나타낸 순서도.

【보정대상항목】 식별번호 4

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 4 는 본 발명에 따른 캐릭터 및 마일리지 관리 서비스를 제공하는 과정 중 특성 변화된 데이터를 토대로 각 캐릭터의 특성치를 업데이트하기 위한 캐릭터 및 마일리지 관리 서버의 운영 과정을 나타낸 순서도.

【보정대상항목】 식별번호 7

【보정방법】 정정

【보정내용】

130. 인증 서버140. 캐릭터 및 마일리지 관리 서버

【보정대상항목】 식별번호 9

【보정방법】 정정

【보정내용】

본 발명은 캐릭터 및 마일리지 관리 서비스 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법에 관한 것으로서, 특히, 오프라인 상에서 온라인 게임의 캐릭터를 선택적으로 성장될

수 있도록 하거나, 오프라인 상에서 마일리지 포인트를 적립하여 온라인 상에서 적립된 마일리지를 사이버 머니로 사용할 수 있도록 하여 사용자의 만족도를 향상시킬 수 있도록 한 서비스 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법에 관한 것이다.

【보정대상항목】 식별번호 25

【보정방법】 정정

【보정내용】

즉, 종래의 캐릭터 관련 기술은 사용자 위주의 시스템이 아닌 각 인터넷 사이트의 규칙을 중시하는 공급자 위주의 시스템이기 때문에 사용자의 편의성이 낮은 불편함이 있었던 것이다.

또한, 각종 인터넷 쇼핑몰 등에서도 마일리지 포인트 누적 제도를 운영하여 누적된 마일리지를 사이버 머니로 활용할 수 있도록 하고 있으나, 마일리지 포인트를 누적하기 위해서는 인터넷을 통해 해당 사이트에 접속하여 사이트가 운영하는 프로그램에 참가하여야만 마일리지 포인트를 누적할 수 있었다.

【보정대상항목】 식별번호 26

【보정방법】 정정

【보정내용】

본 발명은 전술한 종래의 문제점을 해결하기 위해 안출한 것으로써, 어느 한 사용자가 가지는 다수의 캐릭터 관리에 대한 효율성을 향상시킬 수 있도록하고, 마일리지 포인트를 오프라인 상에서도 누적할 수 있도록 함과 더불어 각 사용자의 적극적인 참여를 위한 게임성 및 인터넷 쇼핑을 부여하고, 이동통신 단말기에서도 여타 사용자

와의 연동이 가능한 캐릭터 및 마일리지 관리 서비스 시스템 및 서비스 방법을 제공하는데 그 목적이 있다.

【보정대상항목】 식별번호 27

【보정방법】 정정

【보정내용】

상기와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 캐릭터 및 마일리지 관리 시스템은, 온라인 상에서 각 사용자의 캐릭터를 생성하고, 이 생성된 캐릭터가 온라인 접속된 상태로 성장 등의 발전이 가능한 게임 환경을 제공하도록 구축된 적어도 하나 이상의 게임 서버; 상기 각 게임 서버와 연계되며, 각 사용자가 생성한 각 캐릭터를 상기 각 사용자별로 분류되어 등록되는 게임 DB서버; 온라인 상에서 제품을 구매하거나 이벤트 프로그램을 제공하여 이벤트에 참여하는 시간 및 횟수 등에 따라 마일리지 포인트를 누적 관리하는 적어도 하나의 마일리지 서버; 상기 각 마일리지 서버와 연계되며 해당 마일리지 서버를 통해 각 사용자가 누적인 마일리지 포인트를 상기 각 사용자별로 분류하여 저장하는 상기 마일리지 DB서버; 상기 게임 DB서버 또는 마일리지 DB서버에 등록된 각 사용자의 각 캐릭터 및 마일리지를 관리하며, 이동통신 단말기를 통해 게임의 실행이 가능한 다수의 미니 게임이 상기 이동통신 단말기로 다운로드 가능하게 저장되고, 상기 각 사용자가 취득한 능력치나 경험치 등의 데이터를 해당 사용자가 가지는 다수 캐릭터의 능력치나 경험치로 선택적인 분배하거나 상기 각 사용자가 취득한 능력치나 경험치 등의 데이터를 마일리지 포인트로 변환하여 해당 마일리지의 누적이 가능하도록 구축된 캐릭터 및 마일리지 관리 서버; 그리고, 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버로부터 다운로드 받은 미니 게임의 실행을 통해 능력치 및 경험치의

취득이 가능하고, 상기 취득한 특성 변화치에 대한 데이터를 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버로의 전송이 가능하게 구축된 각 사용자의 이동통신 단말기를 포함함에 그 특징이 있다.

【보정대상항목】 식별번호 28

【보정방법】 정정

【보정내용】

또한, 상기 시스템을 이용하여 각 고객이 가지는 캐릭터를 관리하기 위한 서비스 방법은, 사용자가 사용자의 사용 캐릭터와 발전을 이루고자하는 캐릭터의 특성치 및 분배 방법과 마일리지 포인트 누적 방법을 등록하는 제 1단계; 해당 사용자가 이동통신 단말기에 미니 게임을 다운 받고 미니 게임 실행을 통해 경험치 및 능력치 등의 특성 변화치에 대한 데이터를 생성하도록 하고 상기 이동통신 단말기로부터 상기 특성 변화치에 대한 데이터를 수신받는 제2단계; 그리고, 상기 특성 변화치에 대한 데이터를 각 인자별로 분류하여 사용자가 등록한 다수의 캐릭터로 분배하여 해당 캐릭터를 발전시키거나 마일리지 포인트를 누적시키는 제3단계를 포함함에 그 특징이 있다.

【보정대상항목】 식별번호 29

【보정방법】 정정

【보정내용】

이하, 전술한 바와 같은 특징으로 갖는 본 발명에 따른 캐릭터 및 마일리지 관리 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법의 구체적인 실시예를 첨부된 도 1 내지 도 4를 참조하여 보다 상세히 설명하면 다음과 같다.

【보정대상항목】 식별번호 30

【보정방법】 정정

【보정내용】

우선, 도시된 도 1에서는 본 발명에 따른 캐릭터 및 마일리지 관리 시스템의 구축 상태를 개략적으로 나타내고 있다.

【보정대상항목】 식별번호 31

【보정방법】 정정

【보정내용】

즉, 본 발명에 따른 캐릭터 및 마일리지 관리 시스템은 크게 게임 서버(110)및 게임 DB(데이터 베이스)서버(120)와, 마일리지 서버(170) 및 마일리지 DB서버(180)와, 인증 서버(130)와, 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)와, 이동통신 단말기(150)를 포함하여 구성된다.

【보정대상항목】 식별번호 35

【보정방법】 정정

【보정내용】

상기 게임 DB서버(120)는 상기 각 게임 서버(110)와 일대일 매칭되도록 구축된 해당 게임 서버(110)의 데이터 베이스로써, 상기 각 게임 서버(110)를 통해 각 사용자가 생성한 각각의 캐릭터가 상기 각 사용자별로 분류하여 저장하는 역할을 수행한다.

상기 마일리지 서버(170)는 온라인 상에서 다수 사용자의 동시 접속이 가능하도록 구축되며, 상기 동시 접속된 각 사용자가 원하는 제품을 구매하거나 이벤트 프로그램을

제공하여 이벤트에 참여하는 시간 및 횟수 등에 따라 마일리지 포인트를 누적 관리하는 일반적인 서버로서 쇼핑몰 서버 등이 이에 해당된다.

이 때, 상기 각 마일리지 서버(170)간은 서로 다른 유형의 제품 및 이벤트를 제공하며, 해당 제품을 구매하거나 이벤트 프로그램을 실행하면 마일리지 포인트를 누적시켜 주고 누적된 마일리지를 사이버 머니로 활용할 수 있도록 설정된다.

상기 마일리지 DB서버(180)는 상기 각 마일리지 서버(170)와 일대일 매칭되도록 구축된 해당 마일리지 서버(170)의 데이터 베이스로써, 상기 각 마일리지 서버(170)를 통해 각 사용자가 누적한 마일리지 포인트를 상기 각 사용자별로 분류하여 저장하는 역할을 수행한다.

【보정대상항목】 식별번호 36

【보정방법】 정정

【보정내용】

이 때, 상기 마일리지 DB서버(180)에 저장된 각 사용자별 마일리지 포인트가 저장되며, 각 사용자별 마일리지 포인트는 해당 사용자가 설정한 계정 즉, ID를 통해 분류된다.

【보정대상항목】 식별번호 37**【보정방법】 정정****【보정내용】**

상기 인증 서버(130)는 상기 각 사용자의 온라인 게임 또는 마일리지 서버에 접속시 해당 사용자에게 대한 인증을 수행하며, 각 사용자별 ID에 대한 패스워드의 확인을 통해 그 인증이 수행되도록 구축된다.

【보정대상항목】 식별번호 38**【보정방법】 정정****【보정내용】**

상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)는 각 게임 서버(110)의 각 캐릭터에 부여되는 특성치나 경험치 또는 마일리지 서버(170)의 마일리지 포인트를 액세스할 수 있도록 각 게임 서버(110) 및 마일리지 서버(170)에 의해 허락되어 있다. 그리고, 사용자가 가지는 개인용 단말기 즉, PC나 이동통신 단말기(150)를 통해 온라인 상에서의 접속이 가능한 사이트(웹사이트 혹은, 왓사이트)를 추가로 운영하여, 사용자로 하여금 게임 캐릭터를 지정하고 성장 발전시키기 위한 캐릭터의 특성치를 선택할 수 있도록 하거나 원하는 마일리지를 선택할 수 있도록 한다. 또한, 각 사용자가 이동통신 단말기로부터 각 게임의 실행에 따른 결과 데이터를 수신받고, 상기 데이터를 기 설정된 분류 방법에 따라 각 유형의 특성치로 분류한 후 해당 사용자가 설정한 분배 형태에 따라 해당 게임 DB서버로 전송하는 역할을 수행하거나, 상기 데이터를 각 사용자가 선

택한 마일리지를 누적시키기 위해 해당 마일리지 DB서버로 전송하는 역할을 수행하도록 구축된다.

【보정대상항목】 식별번호 39

【보정방법】 정정

【보정내용】

또한, 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)에는 예컨대, 벽돌쌓기, 카드 놀이, 비행 시뮬레이션, 퀴즈 등과 같은 다수의 미니 게임이 상기 사용자의 이동통신 단말기(150)로 다운로드 가능하게 등록되어 있다.

【보정대상항목】 식별번호 40

【보정방법】 정정

【보정내용】

그리고, 상기 각 사용자의 이동통신 단말기(150)는 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)에 등록된 각 미니 게임을 다운로드 받아 실행함이 가능하도록 구성되고, 상기 다운로드 받아 오프라인 상태에서 실행한 게임의 결과에 대한 각종 데이터를 온라인 상의 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)로 전송하도록 프로그래밍 된 별도의 프로그램이 설치된다.

【보정대상항목】 식별번호 41

【보정방법】 정정

【보정내용】

물론, 이동통신 단말기(150)는 이동통신망을 통해 상기 각 게임 서버(110)에서 제공하는 온라인 상의 게임 환경에 접속 가능하도록 구축됨으로써 온라인 상에서도 특정 캐릭터의 성장 및 발전 수행이 가능하도록 하거나 인터넷 쇼핑몰에서 제품을 구매 하거나 이벤트에 참가하여 마일리지를 누적 할 수도 있다.

【보정대상항목】 식별번호 42

【보정방법】 정정

【보정내용】

그리고, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 캐릭터 및 마일리지 관리 시스템은 다수의 사용자가 서로 길드나 파티 또는, 그룹을 이루면서 캐릭터의 경험 및 능력의 발전이나 마일리지 누적이 동시에 이루어질 수 있도록 연동시키는 연동 서버(160)가 더 포함되어 구축된다.

【보정대상항목】 식별번호 44

【보정방법】 정정

【보정내용】

이하, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 구성을 이용하여 캐릭터 및 마일리지를 관리하는 서비스 방법을 첨부된 도 2 내지 도 4를 참조하여 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

【보정대상항목】 식별번호 45

【보정방법】 정정

【보정내용】

먼저, 도시한 도 2의 순서도는 본 발명의 서비스 수행을 위한 캐릭터 및 마일리지 관리 서버의 운영 과정 중 각 사용자와 연계되어 캐릭터 및 마일리지 관리 방법에 대한 설정을 수행하는 과정을 나타내고 있다.

【보정대상항목】 식별번호 46

【보정방법】 정정

【보정내용】

이를 통해 알 수 있듯이, 먼저, 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)는 각 게임 서버(110)에 연계되어 각 게임에 대한 캐릭터 및 캐릭터의 특성치 내역을 취득할 수 있도록 하거나, 각 마일리지 서버(170)에 연계되어 각 마일리지 포인트를 누적할 수 있도록 각 게임 서버(110) 또는 마일리지 서버(170)와 사전 약정되어 있다.

【보정대상항목】 식별번호 47

【보정방법】 정정

【보정내용】

따라서, 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)는 온라인 상에서 운영하는 사이트를 통해 각 사용자로부터 관리 대상 캐릭터 또는 마일리지의 지정을 수행(S110)한다.



【보정대상항목】 식별번호 48

【보정방법】 정정

【보정내용】

이 때, 상기 관리 대상 캐릭터라 함은 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)와 연계된 각 게임 서버(110)에서 해당 사용자가 생성하여 보유하는 캐릭터이고, 마일리지는 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)와 연계된 각 마일리지 서버(170)에서 해당 사용자가 보유한 마일리지 포인트이다.

【보정대상항목】 식별번호 49

【보정방법】 정정

【보정내용】

즉, 상기 각 게임 서버(110)와 연계된 상태의 각 게임 DB서버(120)에 해당 사용자별로 분류된 캐릭터 중 사용자가 특성치의 향상을 이루고자 하는 캐릭터에 대한 선택을 요청하거나, 마일리지 DB서버(180)에 해당 사용자별로 분류된 마일리지에 대한 선택을 요청하는 것이다.

【보정대상항목】 식별번호 50

【보정방법】 정정

【보정내용】

이 때, 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)는 상기 각 게임 서버(110)또는 마일리지 서버(170)와 연계된 상태로 해당 사용자 소유의 캐릭터 내역을 취득하여 해

당 화면에 디스플레이하거나 해당 사용자가 소유한 마일리지 종류를 취득하여 해당 화면에 디스플레이함으로써 상기 사용자가 선택하도록 함이 바람직하다.

【보정대상항목】 식별번호 51

【보정방법】 정정

【보정내용】

물론, 해당 사용자에게 대한 서비스 가입 시, 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)는 각 게임서버(110)의 해당 캐릭터를 업그레이드 할 수 있도록 하거나 각 마일리지 서버(170)의 마일리지를 누적하기 위하여 상기 사용자가 가입한 각 게임 서버(110) 및 마일리지 DB서버(180)의 ID 및 캐릭터와, 필요에 따라서는 패스워드 등의 내역에 대한 정보를 미리 입력받아 등록해 둬야 바람직하다.

【보정대상항목】 식별번호 52

【보정방법】 정정

【보정내용】

또한, 상기의 과정에서는 해당 사용자가 가지는 각 캐릭터 모두에 대한 고른 능력치 향상 또는 해당 사용자가 가지는 마일리지 모두에 고른 마일리지 포인트 누적이 이루어지도록 설정할 수도 있지만, 특정 캐릭터의 능력치 향상 또는 특정 마일리지 포인트 누적을 수행하기 위한 능력치 분배 방법을 설정(S120)함이 보다 바람직하다.

【보정대상항목】 식별번호 54

【보정방법】 정정

【보정내용】

따라서, 사용자로부터 능력치 향상을 원하는 캐릭터에 대한 등록 및 각 캐릭터별 능력치의 분배 방법에 관해 설정되면 캐릭터 및 마일리지 관리 서버는 상기 지정된 관리 대상 캐릭터 및 설정된 각 캐릭터별 능력치 분배 방법에 대한 정보를 등록(S130)한다. 물론, 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)에는 해당 사용자별 이동 통신 단말기(150)에 대한 정보(전화번호 등)가 전술한 정보와 함께 등록된다.

【보정대상항목】 식별번호 55

【보정방법】 정정

【보정내용】

만일, 전술한 일련의 과정이 수행되는 도중 상기 각 게임 DB서버(120) 또는 마일리지 DB서버(180)에 해당 고객 소유의 캐릭터 또는 마일리지 존재하지 않는다면 해당 게임 서버(110) 또는 마일리지 서버(170)가 운영하는 사이트를 통해 캐릭터 또는 마일리지 생성의 수행을 선행하도록 요청한다.

【보정대상항목】 식별번호 56

【보정방법】 정정

【보정내용】

그리고, 도시된 도 3의 순서도는 전술한 일련의 과정이 완료된 상태에서 사용자에게 의해 능력치 및 특성치의 취득 또는 마일리지의 취득을 수행하는 일련의 과정이 도시되고 있다.

【보정대상항목】 식별번호 57

【보정방법】 정정

【보정내용】

즉, 전술한 캐릭터 및 마일리지 관리 서버에의 각종 사용자 설정이 선행된 상태에서 상기 사용자는 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)에 등록되어 있는 각 미니 게임 중 어느 한 게임을 다운로드 받아 이동통신 단말기(150)에 셋업(S210)한다.

【보정대상항목】 식별번호 60

【보정방법】 정정

【보정내용】

예컨대, 블럭쌓기 등의 미니 게임을 통한 지력을 발전시킨다거나, 비행 시뮬레이션 등의 미니 게임을 통해 경험치 및 체력 혹은, 전투력 등을 발전시킬 수 있을 뿐만 아니라 마일리지 포인트를 누적시킬 수 있는 것이다.

【보정대상항목】 식별번호 61

【보정방법】 정정

【보정내용】

물론, 상기한 게임의 실행은 오프라인 상에서 이루어질 뿐만 아니라, 사용자의 선택에 따라 이동 통신망을 통해 각 온라인 게임에 접속한 후 상기 다운로드받은 게임을 실행하면서 캐릭터 또는 마일리지를 발전시킬 수도 있다.

【보정대상항목】 식별번호 66

【보정방법】 정정

【보정내용】

그리고, 도시된 도 4의 순서도는 각 사용자가 오프라인 상에서 취득한 능력치 및 경험치를 각 게임 DB서버(120)에 저장된 각 캐릭터 및 마일리지 DB서버(180)에 저장된 마일리지를 업데이트하는 캐릭터 및 마일리지 관리 서버의 운영 과정이 도시되고 있다.

【보정대상항목】 식별번호 67

【보정방법】 정정

【보정내용】

즉, 전술한 각 사용자에게 의한 능력치 및 경험치가 해당 고객의 이동통신 단말기(150)상에 지속적으로 업데이트되는 도중 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)는 상기 각 사용자가 가지는 이동통신 단말기(150)로부터 상기 수행된 게임에 대한 결과 데이터를 지속적 혹은, 주기적이나 선택적으로 취득(S310)한다.

【보정대상항목】 식별번호 69

【보정방법】 정정

【보정내용】

예컨대, 사용자가 이동통신 단말기(150) 상의 게임 중 비행 시뮬레이션 게임을 수행하였다고 할 때, 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)는 게임을 수행함에 따라 변동되는 데이터 즉, 해당 게임의 수행 횟수, 게임 시간, 점수 등과 같은 데이터를 상기 이동통신 단말기(150)로부터 수신받는 것이다.

【보정대상항목】 식별번호 70

【보정방법】 정정

【보정내용】

이 때, 상기 데이터는 이동통신 단말기(150)가 주기적으로 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)로 전송함으로써 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)가 상기 변동된 데이터를 수신받도록 함이 바람직하다.

【보정대상항목】 식별번호 71

【보정방법】 정정

【보정내용】

물론, 도시한 도 3의 순서도와 같이 상기 사용자가 이동통신 단말기(150)상에 저장된 능력치 및 경험치의 발전을 종료한 후 상기 발전된 특성 변화치에 대한 정보 데이터를 게임 DB서버(120) 또는 마일리지 DB서버(180)에 등록시키고자 할 때 상기 이

동통신 단말기(150)에 저장된 정보 데이터를 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)에 송신(S240)할 수도 있다.

【보정대상항목】 식별번호 72

【보정방법】 정정

【보정내용】

뿐만 아니라, 해당 이동통신 단말기(150)를 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)가 운영하는 운영 사이트에 온라인 접속시킨 후 상기 특성 변화치에 대한 데이터를 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)로 송신할 수도 있다.

【보정대상항목】 식별번호 73

【보정방법】 정정

【보정내용】

그리고, 전술한 과정에 의해 특성 변화치에 대한 데이터를 수신받은 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)는 상기 수신받은 데이터를 토대로 다수 종류의 특성치의 각 인자별로의 분류하거나 사용자가 선택한 마일리지 별로 분류를 수행(S320)한다.

【보정대상항목】 식별번호 76

【보정방법】 정정

【보정내용】

계속해서, 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)는 상기와 같이 분류된 능력치에 대한 정보 데이터 및 해당 사용자가 기 설정된 능력치의 분배 방법을 토대로 상기 사용자가 설정한 각 캐릭터에 대한 능력치 분배를 수행한다(S330).

【보정대상항목】 식별번호 77

【보정방법】 정정

【보정내용】

예컨대, 각 사용자가 등록한 캐릭터의 특성치를 균일하게 발전시킬 수 있을 뿐만 아니라, 사용자가 가지는 다수의 캐릭터 중 어느 한 캐릭터는 체력을 높이고, 다른 한 캐릭터는 공격력을 높이도록 설정되어 있다면 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)에 의해 분류된 해당 고객이 취득한 각 특성치 중 체력에 대한 특성치는 상기 어느 한 캐릭터로 배분하고, 공격력에 대한 특성치는 다른 한 캐릭터로 배분하는 것이다. 마찬가지로, 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)는 사용자가 선택한 마일리지 포인트가 누적될 수 있도록 해당 마일리지에 분배한다.

【보정대상항목】 식별번호 78

【보정방법】 정정

【보정내용】

이후, 상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버(140)는 전술한 일련의 과정에 의해 분배된 각 특성치에 대한 데이터를 해당 캐릭터가 저장된 게임 DB서버(120) 또는 마일리지 DB서버(180)에 전송(S340)하여, 상기 게임 DB 서버(120)가 해당 캐릭터에 대한 특성치를 업그레이드하도록 하거나 상기 마일리지 DB서버(180)가 마일리지 포인트를 누적하도록 한다.

【보정대상항목】 식별번호 79

【보정방법】 정정

【보정내용】

여기서, 상기 게임 DB서버(120) 및 마일리지 DB서버(180)는, 추후 해당 사용자가 해당 온라인 게임 또는 마일리지 서버에 접속하면, 상기 캐릭터에 대한 특성치 또는 마일리지 포인트의 업데이트가 이루어지도록 할 수도 있으며, 상기 데이터의 수신 이 이루어짐과 동시에 그 업데이트가 이루어지도록 할 수도 있다.

【보정대상항목】 식별번호 80

【보정방법】 정정

【보정내용】

결국, 전술한 일련의 과정에 의해 사용자가 추후 특정 게임 서버(110) 또는 마일리지 서버(170)에서 운영하는 온라인 게임 또는 마일리지 이벤트 프로그램에 접속한다면 업데이트된 캐릭터 또는 마일리지로 지속적인 발전 및 성장을 수행할 수 있게 된다.

【보정대상항목】 식별번호 81

【보정방법】 정정

【보정내용】

이상에서 설명한 바와 같이 본 발명에 따른 캐릭터 및 마일리지 관리 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법에 의해 하기와 같은 각종 효과를 얻을 수 있다.

【보정대상항목】 식별번호 82

【보정방법】 정정

【보정내용】

우선, 각 캐릭터의 성장과 마일리지 포인트의 누적을 온라인에 접속되지 않은 오프라인 상태에서도 지속적으로 수행할 수 있다는 효과를 가진다.

【보정대상항목】 식별번호 83

【보정방법】 정정

【보정내용】

특히, 상기 오프라인 상에서의 캐릭터 발전 또는 마일리지 포인트 누적이 이동통신 단말기를 통해 이루어질 수 있기 때문에 시간 및 장소의 구애를 받지 않는다는 효과를 가진다.

【보정대상항목】 식별번호 84

【보정방법】 정정

【보정내용】

또한, 본 발명은 오프라인 상이라 하더라도 이동통신 단말기를 통한 SMS를 활용하여 여타 사용자와 연동이 가능하기 때문에 게임의 흥미 및 마일리지 제도를 유도할 수 있다는 효과를 가진다.

【보정대상항목】 식별번호 85

【보정방법】 정정

【보정내용】

또한, 본 발명은 하나의 캐릭터 활용을 통해 다수의 캐릭터를 동시에 성장시킬 수 있음과 더불어 그 관리가 편리하게 이루어질 수 있기 때문에 사용자의 호응도를 향상시키게 된 효과를 가진다.

오프라인 상에서 이동통신 단말기를 통해 마일리지를 누적하고, 누적된 마일리지를 사이버 머니로 활용할 수 있으므로 사용자에게 경제적으로 이익을 준다.

【보정대상항목】 청구항 1

【보정방법】 정정

【보정내용】

온라인 상에서 각 사용자의 캐릭터를 생성하고, 이 생성된 캐릭터가 온라인 접속된 상태로 성장 등의 발전이 가능한 게임 환경을 제공하도록 구축된 적어도 하나 이상의 게임 서버;

상기 각 게임 서버와 연계되며, 각 사용자가 생성한 각 캐릭터를 상기 각 사용자별로 분류되어 등록되는 게임 DB서버;

온라인 상에서 제품을 구매하거나 이벤트 프로그램을 제공하여 이벤트에 참여하는 시간 및 횟수 등에 따라 마일리지 포인트를 누적 관리하는 적어도 하나의 마일리지 서버;

상기 각 마일리지 서버와 연계되며 해당 마일리지 서버를 통해 각 사용자가 누
적한 마일리지 포인트를 상기 각 사용자별로 분류하여 저장하는 상기 마일리지
DB서버;

상기 게임 DB서버 또는 마일리지 DB서버에 등록된 각 사용자의 각 캐릭터 및 마
일리지를 관리하며, 이동통신 단말기를 통해 게임의 실행이 가능한 다수의 미니 게임
이 상기 이동통신 단말기로 다운로드 가능하게 저장되고, 상기 각 사용자가 취득한 능
력치나 경험치 등의 데이터를 해당 사용자가 가지는 다수 캐릭터의 능력치나 경험치로
선택적인 분배하거나 상기 각 사용자가 취득한 능력치나 경험치 등의 데이터를 마일
리지 포인트로 변환하여 해당 마일리지의 누적이 가능하도록 구축된 캐릭터 및 마일리
지 관리 서버; 그리고,

상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버로부터 다운로드 받은 미니 게임의 실행을
통해 능력치 및 경험치의 취득이 가능하고, 상기 취득한 특성 변화치에 대한 데이터를
상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버로의 전송이 가능하게 구축된 각 사용자의 이동통
신 단말기를 포함하여 구축됨을 특징으로 하는 캐릭터 및 마일리지 관리 시스템.

【보정대상항목】 청구항 2

【보정방법】 정정

【보정내용】

제 1 항에 있어서,

각 사용자의 이동통신 단말기 간 미니게임 혹은, SMS 등을 이용하여 상호 연동
하면서 캐릭터의 경험치나 능력치 또는 마일리지를 발전시키도록 이동 통신사의 서버

혹은, 별도의 인터넷 데이터 센터(IDC; Internet Data Center) 등의 연동 서버가 더 포함되어 구축됨을 특징으로 하는 캐릭터 및 마일리지 관리 시스템.

【보정대상항목】 청구항 3

【보정방법】 정정

【보정내용】

사용자가 사용자의 사용 캐릭터와 발전을 이루고자하는 캐릭터의 특성치 및 분배 방법과 마일리지 포인트 누적 방법을 등록하는 제 1단계;

해당 사용자가 이동통신 단말기에 미니 게임을 다운 받고 미니 게임 실행을 통해 경험치 및 능력치 등의 특성 변화치에 대한 데이터를 생성하도록 하고 상기 이동통신 단말기로부터 상기 특성 변화치에 대한 데이터를 수신받는 제2단계; 그리고

상기 특성 변화치에 대한 데이터를 각 인자별로 분류하여 사용자가 등록한 다수의 캐릭터로 분배하여 해당 캐릭터를 발전시키거나 마일리지 포인트를 누적시키는 제3 단계를 포함함을 특징으로 하는 캐릭터 및 마일리지 관리 서버를 이용한 캐릭터 및 마일리지 관리 서비스 방법.

【보정대상항목】 청구항 4

【보정방법】 정정

【보정내용】

제 3 항에 있어서,

제 1단계는, 각 게임서버 또는 마일리지 서버와 연계하여 각 게임의 캐릭터 또는 마일리지를 확보하는 단계;

확보된 캐릭터 또는 마일리지 중 적어도 하나를 선택할 수 있도록 디스플레이 하는 단계;

사용자가 선택한 캐릭터의 특성치 중 발전을 이루고자 하는 특성치 및 분배 방법을 선택하여 등록하도록 유도하거나 사용자가 선택한 마일리지 누적 방법을 유도하는 단계를 포함하여 이루어짐을 특징으로 하는 캐릭터 및 마일리지 관리 서버를 이용한 캐릭터 및 마일리지 관리 서비스 방법.

【보정대상항목】 청구항 5

【보정방법】 정정

【보정내용】

제 3 항에 있어서,

제1단계의 등록 시, 상기 사용자가 가입한 각 게임 서버 또는 마일리지 서버의 ID 또는 패스워드 등의 내역에 대한 정보를 더 등록함을 특징으로 하는 캐릭터 및 마일리지 관리 서버를 이용한 캐릭터 및 마일리지 관리 서비스 방법.

【보정대상항목】 청구항 6

【보정방법】 정정

【보정내용】

제 3 항에 있어서,

상기 제2단계의 미니 게임은

게임의 실행 횟수나 점수 등을 통해 경험치 및 능력치의 분류가 가능함과 더불어 해당 사용자의 이동통신 단말기로 다운로드 가능하게 프로그래밍되어 미리 등록되

어 있는 게임임을 특징으로 하는 캐릭터 및 마일리지 관리 서버를 이용한 캐릭터 및 마일리지 관리 서비스 방법.

【보정대상항목】 청구항 7

【보정방법】 정정

【보정내용】

제 3 항에 있어서,

상기 제2단계의 수행 도중 특성 변화치에 대한 데이터의 수신은

사용자의 필요에 따라 해당 이동통신 단말기를 캐릭터 및 마일리지 관리 서버에 접속시키도록 하여 수신받도록 함으로써 수행됨을 특징으로 하는 캐릭터 및 마일리지 관리 서버를 이용한 캐릭터 및 마일리지 관리 서비스 방법.

【보정대상항목】 청구항 8

【보정방법】 정정

【보정내용】

제 3 항에 있어서,

상기 제2단계의 수행 도중 특성 변화치에 대한 데이터의 수신은

상기 캐릭터 및 마일리지 관리 서버가 각 사용자의 이동통신 단말기에 지속적으로 접속하여 해당 데이터를 수신받도록 함으로써 수행됨을 특징으로 하는 캐릭터 및 마일리지 관리 서버를 이용한 캐릭터 및 마일리지 관리 서비스 방법.

【보정대상항목】 청구항 9

【보정방법】 정정

【보정내용】

제 3 항에 있어서,

상기 제3단계의 각 인자는

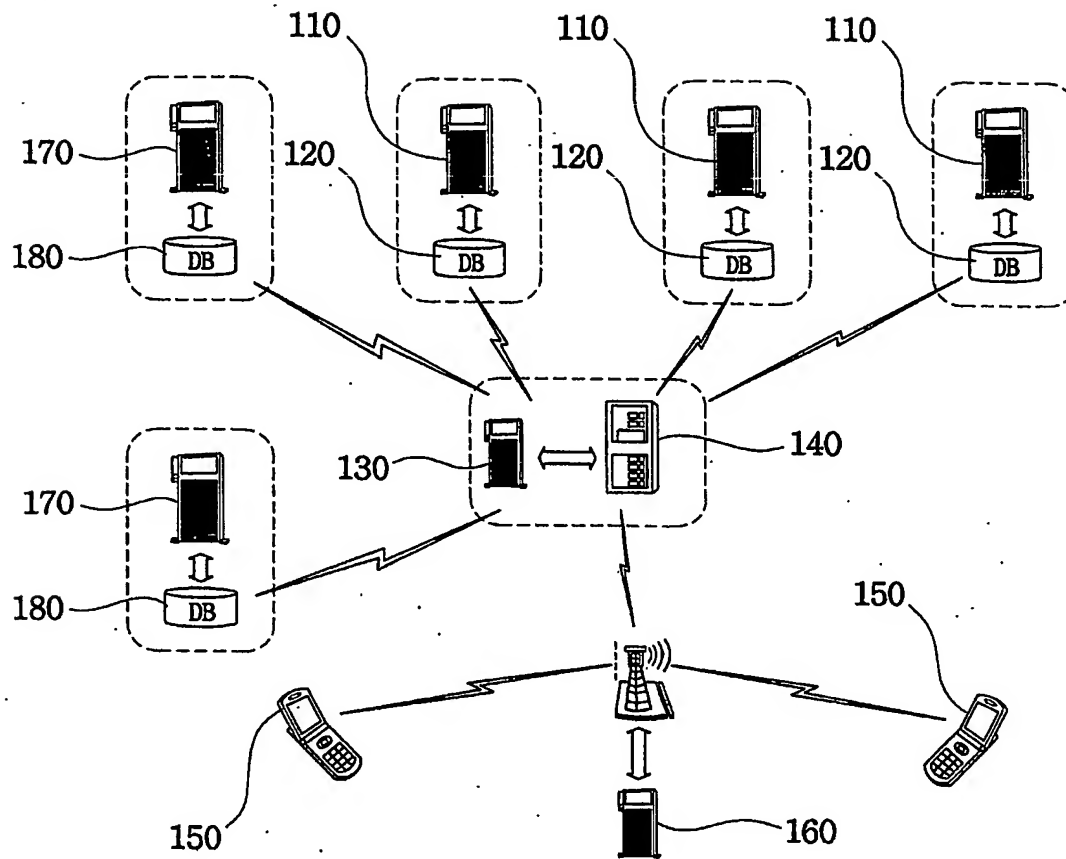
공격력에 대한 특성을 가지는 인자, 방어력에 대한 특성을 가지는 인자, 지력에 대한 특성을 가지는 인자, 마법력에 대한 특성을 가지는 인자 중 적어도 어느 하나 이상의 인자가 포함됨을 특징으로 하는 캐릭터 및 마일리지 관리 서버를 이용한 캐릭터 및 마일리지 관리 서비스 방법.

【보정대상항목】 도 1

【보정방법】 정정

【보정내용】

【도 1】

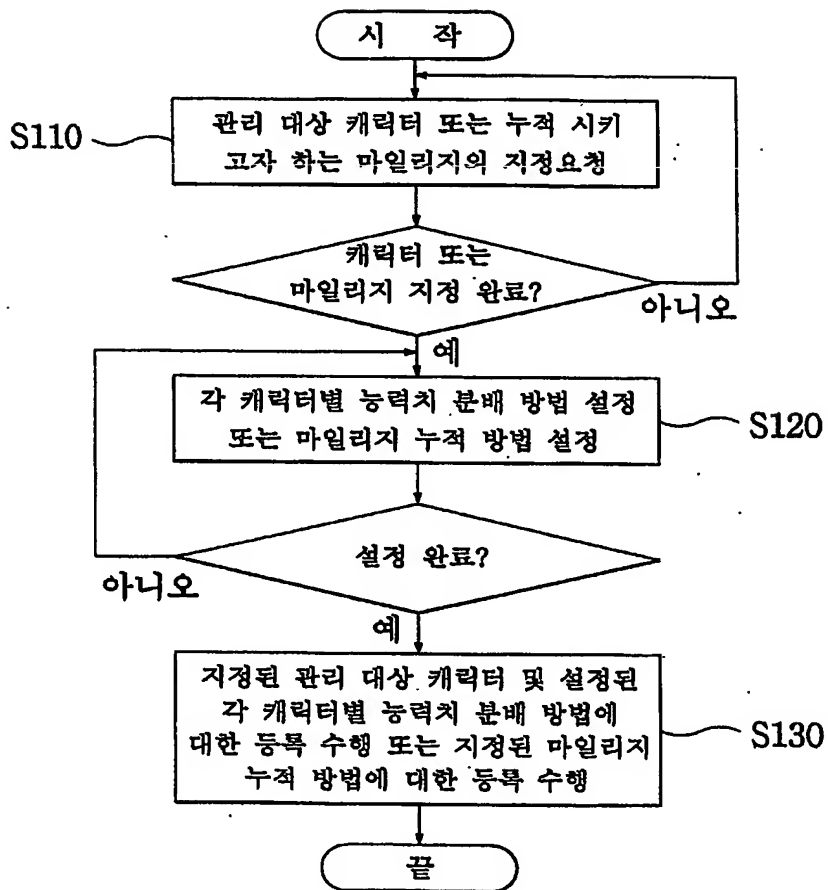


【보정대상항목】 도 2

【보정방법】 정정

【보정내용】

【도 2】

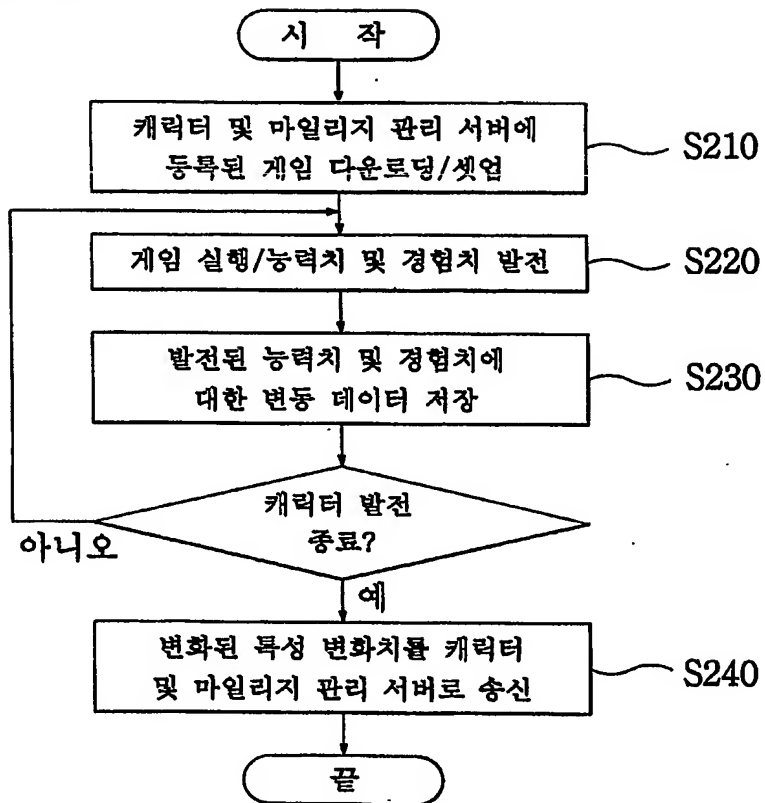


【보정대상항목】 도 3

【보정방법】 정정

【보정내용】

【도 3】

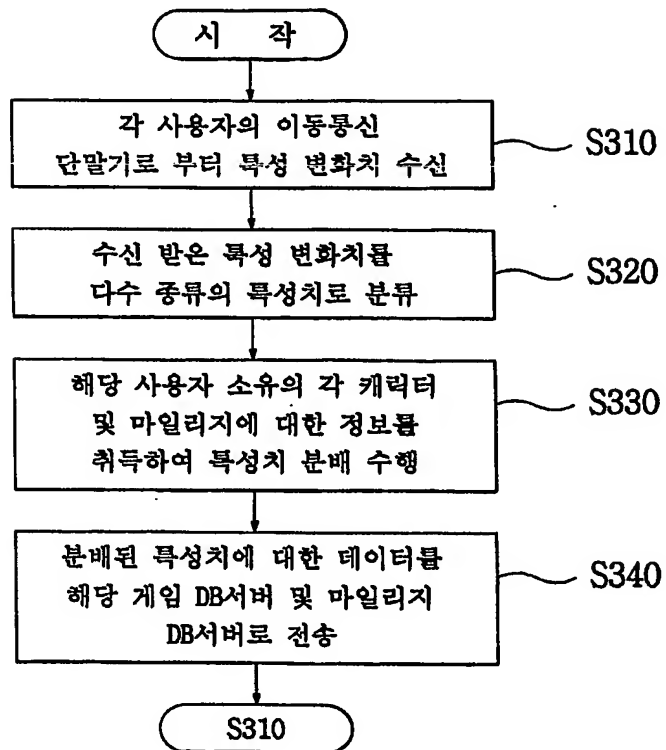


【보정대상항목】 도 4

【보정방법】 정정

【보정내용】

【도 4】



【서지사항】

【서류명】	특허출원서
【권리구분】	특허
【수신처】	특허청장
【제출일자】	2003.08.25
【발명의 명칭】	캐릭터 관리 서비스 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법
【발명의 영문명칭】	character management system and service method thereof
【출원인】	
【성명】	하정원
【출원인코드】	4-2003-032034-1
【대리인】	
【성명】	우덕근
【대리인코드】	9-2000-000247-9
【포괄위임등록번호】	2003-058338-1
【발명자】	
【성명】	하정원
【출원인코드】	4-2003-032034-1
【심사청구】	청구
【취지】	특허법 제42조의 규정에 의한 출원, 특허법 제60조의 규정에 의한 출원심사를 청구합니다. 대리인 우덕근 (인)
【수수료】	
【기본출원료】	20 면 29,000 원
【가산출원료】	3 면 3,000 원
【우선권주장료】	0 건 0 원
【심사청구료】	9 항 397,000 원
【합계】	429,000 원
【감면사유】	개인 (70%감면)
【감면후 수수료】	128,700 원
【첨부서류】	1. 요약서·명세서(도면)_1통

【요약서】

【요약】

본 발명은 캐릭터 관리를 위한 서비스 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법에 관한 것으로서, 오프 라인상에서도 온라인 게임의 캐릭터를 선택적으로 성장될 수 있도록 하여 사용자의 만족도를 향상시킬 수 있도록 한 서비스 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법을 제공하고자 한 것이다.

이를 위해 본 발명은 사용자가 사용자의 사용 캐릭터와 발전을 이루고자하는 캐릭터의 특성치 및 분배 방법을 등록하는 제 1단계; 해당 사용자가 이동통신 단말기에 미니 게임을 다운 받고 미니 게임 실행을 통해 경험치 및 능력치 등의 특성 변화치에 대한 데이터를 생성하도록 하고 상기 이동통신 단말기로부터 상기 특성 변화치에 대한 데이터를 수신받는 제2단계; 그리고, 상기 특성 변화치에 대한 데이터를 각 인자별로 분류하여 사용자가 등록한 다수의 캐릭터로 분배하여 해당 캐릭터를 발전시키는 제3단계가 포함되어 운영됨을 특징으로 하는 캐릭터 관리 서버를 이용한 캐릭터 관리 서비스 방법을 제공한다.

【대표도】

도 4

【색인어】

캐릭터 관리, 이동통신 단말기, 특성치 분배

【명세서】**【발명의 명칭】**

캐릭터 관리 서비스 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법{character management system and service method thereof}

【도면의 간단한 설명】

도 1 은 본 발명에 따른 캐릭터 관리 서비스 시스템의 구축 상태를 나타낸 개략도.

도 2 는 본 발명의 서비스 수행을 위한 캐릭터 관리 서버의 운영 과정 중 각 사용자와 연계되어 캐릭터 관리 방법에 대한 설정을 수행하는 과정을 나타낸 순서도.

도 3 은 본 발명에 따른 캐릭터 관리 서비스를 제공하는 과정 중 각 사용자에게 의한 캐릭터 발전 과정을 나타낸 순서도.

도 4 는 본 발명에 따른 캐릭터 관리 서비스를 제공하는 과정 중 특성 변화된 데이터를 토대로 각 캐릭터의 특성치를 업데이트하기 위한 캐릭터 관리 서버의 운영 과정을 나타낸 순서도.

도면의 주요부분에 대한 부호의 설명

110. 게임 서버 120. 게임 DB서버

130. 인증 서버 140. 캐릭터 관리 서버

150. 이동통신 단말기 160. 연동 서버

【발명의 상세한 설명】**【발명의 목적】****【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】**

- 9> 본 발명은 캐릭터 관리 서비스 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법에 관한 것으로서, 특히, 오프 라인상에서 온라인 게임의 캐릭터를 선택적으로 성장될 수 있도록 하여 사용자의 만족도를 향상시킬 수 있도록 한 서비스 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법에 관한 것이다.
- 10> 일반적으로 캐릭터나 아바타 등은 각 사용자를 온라인 상에서 대변하는 역할을 수행한다.
- 11> 즉, 상기 캐릭터나 아바타는 사용자의 욕구에 의해 온라인 상에서 다양한 형태로 발전되거나 성장되도록 함으로써 해당 사용자만의 독특한 개성을 표출할 수 있도록 한 것이다.
- 12> 상기한 캐릭터의 발전이나 성장은 주로 온라인 커뮤니티나 게임 등에서 이루어지고 있다.
- 13> 하지만, 상기 온라인 커뮤니티에 사용되는 캐릭터는 단지 외관만을 중요시할 뿐 해당 캐릭터로 사용자의 성격 등을 대변하지는 못하고 있다.
- 14> 이에 반해, 게임을 통한 캐릭터의 발전은 해당 사용자의 관심 및 노력 여하에 따라 상기 사용자가 원하는 방향으로의 발전이 이루어질 수 있기 때문에 상기 캐릭터가 상기 사용자의 성격을 대변한다고 볼 수 있다.
- 15> 물론, 상기와 같이 게임 등에서 사용되는 캐릭터는 해당 게임의 성격에 따라 일시적이거나 지속적이라는 차이를 가진다.

- 6> 예컨대, 네트워크 게임의 경우에는 해당 게임을 통해 성장된 캐릭터는 차후 해당 게임에 재접속하여 상기 성장된 상태에서부터 사용하지는 못하고, 다시 처음의 상태에서부터 그 성장을 수행하여야만 하였으며, 온라인 게임의 경우에는 지속적인 캐릭터의 성장이 가능함과 더불어 차후 해당 게임에 재접속하더라도 상기 성장된 캐릭터를 계속해서 사용하거나 추가로 성장시킬 수 있는 것이다.
- 17> 즉, 네트워크 게임은 캐릭터의 성장이 일회성이지만, 온라인 게임은 지속적인 캐릭터의 성장이 가능한 것이다.
- 18> 이는, 상기 네트워크 게임의 경우 각 캐릭터는 해당 사용자의 PC에서 관리되는데 반해, 상기 온라인 게임은 상기 캐릭터가 온라인 상의 게임 서버에서 관리되기 때문이다.
- 19> 하지만, 전술한 온라인 게임을 통해 지속적인 성장을 수행하는 캐릭터는 해당 사용자의 PC가 온라인에 연결된 상태여야만 그 성장이 가능하다는 문제점을 가지고 있다.
- 20> 또한, 상기 온라인 게임에서 한 사용자가 가지는 캐릭터는 다수개가 될 수 있으며, 상기 각 캐릭터는 그 각각의 성격에 따라 서로 다른 특성치(예컨대, 지력, 힘, 마법력 등)를 발전시켜야 한다.
- 21> 하지만, 상기와 같은 각 캐릭터는 해당 사용자의 선택에 의해 온라인에 접속되어 게임의 참여가 이루어져야만 그 발전이 이루어질 수 있기 때문에 모든 캐릭터의 균일한 발전을 이루기는 어려운 문제점을 가지며, 상기 캐릭터의 발전을 위해서는 많은 시간의 소요가 이루어진다는 문제점을 가진다.
- 22> 물론, 최근에는 이동통신 단말기를 이용한 온라인 게임에의 참여가 가능함으로써 장소 및 시간의 구애없이 캐릭터의 성장이 가능하게 되었다.

- 3> 그러나, 상기와 같이 이동통신 단말기를 통한 각 캐릭터의 성장 과정 역시 하나의 캐릭터에 대한 성장 수행 시 여타 캐릭터의 성장은 수행할 수 없었다는 문제점과 이동 통신 사용으로 인한 통신 비용이 증가되는 문제점을 가진다.
- 4> 뿐만 아니라, 상기 이동통신 단말기를 이용한 캐릭터의 성장은 그 특성상 여타 사용자와 연동되지 못하고 개별적인 제어를 통해 수행되기 때문에 온라인 게임의 재미를 반감시킨다는 문제점을 가진다.
- 5> 즉, 종래의 캐릭터 관련 기술은 사용자 위주의 시스템이 아닌 각 인터넷 사이트의 규칙을 중시하는 공급자 위주의 시스템이기 때문에 사용자의 편의성이 낮은 불편함이 있었던 것이다.

【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

- 6> 본 발명은 전술한 종래의 문제점을 해결하기 위해 안출한 것으로써, 어느 한 사용자가 가지는 다수의 캐릭터 관리에 대한 효율성을 향상시킬 수 있도록 함과 더불어 각 사용자의 적극적인 참여를 위한 게임성을 부여하고, 이동통신 단말기에서도 여타 사용자와의 연동이 가능한 캐릭터 관리 서비스 시스템 및 서비스 방법을 제공하는데 그 목적이 있다.

【발명의 구성 및 작용】

- 7> 상기와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 캐릭터 관리 시스템은, 온라인 상에서 각 사용자의 캐릭터를 생성하고, 이 생성된 캐릭터가 온라인 접속된 상태로 성장 등의 발전이 가능한 게임 환경을 제공하도록 구축된 적어도 하나 이상의 게임 서버; 상기 각 게임 서버와 연계되며, 각 사용자가 생성한 각 캐릭터를 상기 각 사용자별로 분류되어 등록되는 게임 DB 서버; 상기 게임 DB서버에 등록된 각 사용자의 각 캐릭터를 관리하며, 능력치나 경험치의 인자

별 분류가 가능함과 더불어 이동통신 단말기를 통해 게임의 실행이 가능한 다수의 미니 게임이 상기 이동통신 단말기로 다운로드 가능하게 저장되고, 상기 각 사용자가 취득한 능력치나 경험치 등의 데이터를 해당 사용자가 가지는 다수 캐릭터의 능력치나 경험치로 선택적인 분배가 가능하도록 구축된 캐릭터 관리 서버; 그리고, 상기 캐릭터 관리 서버로부터 다운로드 받은 미니 게임의 실행을 통해 능력치 및 경험치의 취득이 가능하고, 상기 취득한 특성 변화치에 대한 데이터를 상기 캐릭터 관리 서버로의 전송이 가능하게 구축된 각 사용자의 이동통신 단말기를 포함함에 그 특징이 있다.

28> 또한, 상기 시스템을 이용하여 각 고객이 가지는 캐릭터를 관리하기 위한 서비스 방법은, 사용자가 사용자의 사용 캐릭터와 발전을 이루고자하는 캐릭터의 특성치 및 분배 방법을 등록하는 제 1단계; 해당 사용자가 이동통신 단말기에 미니 게임을 다운 받고 미니 게임 실행을 통해 경험치 및 능력치 등의 특성 변화치에 대한 데이터를 생성하도록 하고 상기 이동통신 단말기로부터 상기 특성 변화치에 대한 데이터를 수신받는 제2단계; 그리고, 상기 특성 변화치에 대한 데이터를 각 인자별로 분류하여 사용자가 등록한 다수의 캐릭터로 분배하여 해당 캐릭터를 발전시키는 제3단계를 포함하여 이루어짐에 그 특징이 있다.

29> 이하, 전술한 바와 같은 특징으로 갖는 본 발명에 따른 캐릭터 관리 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법의 구체적인 실시예를 첨부된 도 1 내지 도 4를 참조하여 보다 상세히 설명하면 다음과 같다.

30> 우선, 도시된 도 1에서는 본 발명에 따른 캐릭터 관리 시스템의 구축 상태를 개략적으로 나타내고 있다.

- 31> 즉, 본 발명에 따른 캐릭터 관리 시스템은 크게 게임 서버(110)와, 게임 DB(데이터 베이스)서버(120)와, 인증 서버(130)와, 캐릭터 관리 서버(140)와, 이동통신 단말기(150)를 포함하여 구성된다.
- 32> 여기서, 상기 게임 서버(110)는 온라인 상에서 각 사용자의 캐릭터를 생성하고, 이 생성된 캐릭터가 온라인 접속된 상태로 성장 등의 발전이 가능한 게임 환경을 제공하도록 구축되며, 적어도 하나 이상 구비된다.
- 33> 즉, 상기 게임 서버(110)는 온라인 상에서 다수 사용자의 동시 접속이 가능하도록 구축되며, 상기 동시 접속된 각 사용자가 온라인 게임을 수행할 수 있도록 구축된 일반적인 게임 제공을 위한 서버이다.
- 34> 이 때, 상기 각 게임 서버(110)간은 서로 다른 유형의 게임을 제공하며, 해당 게임을 통해 각 캐릭터에 부여되는 특성치나 경험치는 각 게임의 규정에 따라 차등적 혹은, 균일하게 제공되도록 설정된다.
- 35> 상기 게임 DB서버(120)는 상기 각 게임 서버(110)와 일대일 매칭되도록 구축된 해당 게임 서버(110)의 데이터 베이스로써, 상기 각 게임 서버(110)를 통해 각 사용자가 생성한 각각의 캐릭터가 상기 각 사용자별로 분류하여 저장하는 역할을 수행한다.
- 36> 이 때, 상기 게임 DB서버(120)에 저장된 각 사용자별 캐릭터는 그 특성치나 경험치가 데이터로써 등록되며, 각 사용자별 캐릭터에 대한 구분은 해당 사용자가 설정한 계정 즉, ID를 통해 분류된다.
- 37> 상기 인증 서버(130)는 상기 각 사용자의 온라인 게임 접속시 해당 사용자에게 대한 인증을 수행하며, 각 사용자별 ID에 대한 패스워드의 확인을 통해 그 인증이 수행되도록 구축된다.

- 38> 상기 캐릭터 관리 서버(140)는 각 게임 서버(110)의 각 캐릭터에 부여되는 특성치나 경험치를 액세스할 수 있도록 각 게임 서버(110)에 의해 허락되어 있다. 그리고, 사용자가 가지는 개인용 단말기 즉, PC나 이동통신 단말기(150)를 통해 온라인 상에서의 접속이 가능한 사이트(웹사이트 혹은, 왓사이트)를 추가로 운영하여, 사용자로 하여금 게임 캐릭터를 지정하고 성장 발전시키기 위한 캐릭터의 특성치를 선택할 수 있도록 한다. 또한, 각 사용자가 이동통신 단말기로부터 각 게임의 실행에 따른 결과 데이터를 수신받고, 상기 데이터를 기 설정된 분류 방법에 따라 각 유형의 특성치로 분류한 후 해당 사용자가 설정한 분배 형태에 따라 해당 게임 DB서버로 전송하는 역할을 수행하도록 구축된다.
- 39> 또한, 상기 캐릭터 관리 서버(140)에는 예컨대, 벽돌쌓기, 카드 놀이, 비행 시뮬레이션, 퀴즈 등과 같은 다수의 미니 게임이 상기 사용자의 이동통신 단말기(150)로 다운로드 가능하게 등록되어 있다.
- 40> 그리고, 상기 각 사용자의 이동통신 단말기(150)는 상기 캐릭터 관리 서버에 등록된 각 미니 게임을 다운로드 받아 실행함이 가능하도록 구성되고, 상기 다운로드 받아 오프라인 상태에서 실행한 게임의 결과에 대한 각종 데이터를 온라인 상의 상기 캐릭터 관리 서버(140)로 전송하도록 프로그래밍 된 별도의 프로그램이 설치된다.
- 41> 물론, 이동통신 단말기(150)는 이동통신망을 통해 상기 각 게임 서버(110)에서 제공하는 온라인 상의 게임 환경에 접속 가능하도록 구축됨으로써 온라인 상에서도 특정 캐릭터의 성장 및 발전 수행이 가능하도록 할 수도 있다.
- 42> 그리고, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 캐릭터 관리 시스템은 다수의 사용자가 서로 길드나 파티 또는, 그룹을 이루면서 캐릭터의 경험 및 능력의 발전이 동시에 이루어질 수 있도록 연동시키는 연동 서버(160)가 더 포함되어 구축된다.

- 13> 이 때, 상기 연동 서버(160)는 각 사용자의 이동통신 단말기(150)간이 미니게임 혹은, SMS 등을 이용하여 상호 연동되도록 이동 통신사의 서버 혹은, 별도의 인터넷 데이터 센터(IDC; Internet Data Center) 등으로 구축된다.
- 14> 이하, 전술한 본 발명의 실시예에 따른 구성을 이용하여 캐릭터를 관리하는 서비스 방법을 첨부된 도 2 내지 도 4를 참조하여 구체적으로 설명하면 다음과 같다.
- 15> 먼저, 도시한 도 2의 순서도는 본 발명의 서비스 수행을 위한 캐릭터 관리 서버의 운영 과정 중 각 사용자와 연계되어 캐릭터 관리 방법에 대한 설정을 수행하는 과정을 나타내고 있다.
- 46> 이를 통해 알 수 있듯이, 먼저, 상기 캐릭터 관리 서버(140)는 각 게임 서버(110)에 연계되어 각 게임에 대한 캐릭터 및 캐릭터의 특성치 내역을 취득할 수 있도록 각 게임 서버(110)와 사전 약정되어 있다.
- 47> 따라서, 상기 캐릭터 관리 서버(140)는 온라인 상에서 운영하는 사이트를 통해 각 사용자로부터 관리 대상 캐릭터의 지정을 수행(S110)한다.
- 48> 이 때, 상기 관리 대상 캐릭터라 함은 캐릭터 관리 서버(140)와 연계된 각 게임 서버(110)에서 해당 사용자가 생성하여 보유하는 캐릭터이다.
- 49> 즉, 상기 각 게임 서버(110)와 연계된 상태의 각 게임 DB서버(120)에 해당 사용자별로 분류된 캐릭터 중 사용자가 특성치의 향상을 이루고자 하는 캐릭터에 대한 선택을 요청하는 것이다.

- 50> 이 때, 상기 캐릭터 관리 서버(140)는 상기 각 게임 서버(110)와 연계된 상태로 해당 사용자 소유의 캐릭터 내역을 취득하여 해당 화면에 디스플레이함으로써 상기 사용자가 선택하도록 함이 바람직하다.
- 51> 물론, 해당 사용자에 대한 서비스 가입 시, 상기 캐릭터 관리 서버(140)는 각 게임서버(110)의 해당 캐릭터를 업그레이드 할 있도록 하기 위하여 상기 사용자가 가입한 각 게임 서버(110)의 ID 및 캐릭터와, 필요에 따라서는 패스워드 등의 내역에 대한 정보를 미리 입력받아 등록해 둬야 바람직하다.
- 52> 또한, 상기의 과정에서는 해당 사용자가 가지는 각 캐릭터 모두에 대한 고른 능력치 향상이 이루어지도록 설정할 수도 있지만 상기 각 캐릭터 중 일부에 대한 캐릭터의 능력치 향상을 수행하기 위한 능력치 분배 방법을 설정(S120)함이 보다 바람직하다.
- 53> 즉, 사용자의 필요에 따라 특정 캐릭터만의 능력치 향상이 가능하도록 한 것으로써 예컨대, 공격력을 향상시키고자 하는 캐릭터는 공격력에 대한 능력치를 여타 캐릭터에 비해 많이 취득되도록 하는 것이다.
- 54> 따라서, 사용자로부터 능력치 향상을 원하는 캐릭터에 대한 등록 및 각 캐릭터별 능력치의 분배 방법에 관해 설정되면 캐릭터 관리 서버는 상기 지정된 관리 대상 캐릭터 및 설정된 각 캐릭터별 능력치 분배 방법에 대한 정보를 등록(S130)한다. 물론, 상기 캐릭터 관리 서버(140)에는 해당 사용자별 이동통신 단말기(150)에 대한 정보(전화번호 등)가 전술한 정보와 함께 등록된다.

- 55> 만일, 전술한 일련의 과정이 수행되는 도중 상기 각 게임 DB서버(120)에 해당 고객 소유의 캐릭터가 존재하지 않는다면 해당 게임 서버(110)가 운영하는 사이트를 통해 캐릭터 생성의 수행을 선행하도록 요청한다.
- 56> 그리고, 도시된 도 3의 순서도는 전술한 일련의 과정이 완료된 상태에서 사용자에게 의해 능력치 및 특성치의 취득을 수행하는 일련의 과정이 도시되고 있다.
- 57> 즉, 전술한 캐릭터 관리 서버에의 각종 사용자 설정이 선행된 상태에서 상기 사용자는 캐릭터 관리 서버(140)에 등록되어 있는 각 미니 게임 중 어느 한 게임을 다운로드 받아 이동통신 단말기(150)에 셋업(S210)한다.
- 58> 이 때, 상기 미니 게임은 이동통신 단말기(150) 상에서 플레이가 가능한 게임으로써 벽돌쌓기, 카드 놀이, 비행 시뮬레이션, 퀴즈 등이 될 수 있으며, 각 게임 서버(110)로부터 해당 게임과 유사한 미니 게임을 지원 받을 수 있다.
- 59> 그리고, 사용자는 전술한 일련의 과정을 통해 미니 게임을 다운로드(S210) 받아 이동통신 단말기(150)에 저장한 상태에서 상기 이동통신 단말기(150)에 설치된 미니 게임의 수행을 통해 능력치나 경험치를 발전(S220)시킨다.
- 60> 예컨대, 블럭쌓기 등의 미니 게임을 통한 지력을 발전시킨다거나, 비행 시뮬레이션 등의 미니 게임을 통해 경험치 및 체력 혹은, 전투력 등을 발전시킬 수 있는 것이다.
- 61> 물론, 상기한 게임의 실행은 오프라인 상에서 이루어질 뿐만 아니라, 사용자의 선택에 따라 이동통신망을 통해 각 온라인 게임에 접속한 후 상기 다운로드받은 게임을 실행하면서 능력치 및 경험치 발전을 수행할 수도 있다.

- 62> 특히, 상기 사용자는 길드나 파티 또는, 동맹을 수행한 여타 사용자와 함께 캐릭터가 상호 연동되면서 발전되도록 할 수도 있다.
- 63> 이는, 이동 통신사의 서버나 IDC 서버 등과 같은 연동 서버(160)를 통해 SMS를 주고받음으로써 사용자간 상호작용을 통한 연동이 가능하도록 한 것이다.
- 64> 전술한 바와 같은 과정을 통해 발전된 능력치 및 경험치 등에 대한 정보는 해당 사용자의 이동통신 단말기(150)상의 메모리에 데이터로써 저장(S230)된다.
- 65> 이 때, 상기 데이터는 해당 이동통신 단말기(150)상에 지속적인 업데이트가 가능하기 때문에 해당 사용자는 시간이나 장소에 구애받지 않고 능력치 및 경험치의 발전을 수행할 수 있게 된다.
- 66> 그리고, 도시된 도 4의 순서도는 각 사용자가 오프라인 상에서 취득한 능력치 및 경험치를 각 게임 DB서버에 저장된 각 캐릭터로 업데이트하는 캐릭터 관리 서버의 운영 과정이 도시되고 있다.
- 67> 즉, 전술한 각 사용자에게 의한 능력치 및 경험치가 해당 고객의 이동통신 단말기(150)상에 지속적으로 업데이트되는 도중 상기 캐릭터 관리 서버(140)는 상기 각 사용자가 가지는 이동통신 단말기(150)로부터 상기 수행된 게임에 대한 결과 데이터를 지속적 혹은, 주기적이나 선택적으로 취득(S310)한다.
- 68> 이 때, 상기 결과 데이터라 함은 게임의 수행 횟수, 게임 시간, 점수 등이 될 수 있다.
- 69> 예컨대, 사용자가 이동통신 단말기(150) 상의 게임 중 비행 시뮬레이션 게임을 수행하였다고 할 때, 캐릭터 관리 서버(140)는 게임을 수행함에 따라 변동되는 데이터 즉, 해당 게임의

수행 횟수, 게임 시간, 점수 등과 같은 데이터를 상기 이동통신 단말기(150)로부터 수신받는 것이다.

- 70> 이 때, 상기 데이터는 이동통신 단말기(150)가 주기적으로 상기 캐릭터 관리 서버(140)로 전송함으로써 상기 캐릭터 관리 서버(140)가 상기 변동된 데이터를 수신받도록 함이 바람직하다.
- 71> 물론, 도시한 도 3의 순서도와 같이 상기 사용자가 이동통신 단말기(150)상에 저장된 능력치 및 경험치의 발전을 종료한 후 상기 발전된 특성 변화치에 대한 정보 데이터를 게임 DB서버(120)에 등록시키고자 할 때 상기 이동통신 단말기(150)에 저장된 정보 데이터를 캐릭터 관리 서버(140)에 송신(S240)할 수도 있다.
- 72> 뿐만 아니라, 해당 이동통신 단말기(150)를 상기 캐릭터 관리 서버(140)가 운영하는 운영 사이트에 온라인 접속시킨 후 상기 특성 변화치에 대한 데이터를 상기 캐릭터 관리 서버(140)로 송신할 수도 있다.
- 73> 그리고, 전술한 과정에 의해 특성 변화치에 대한 데이터를 수신받은 캐릭터 관리 서버(140)는 상기 수신받은 데이터를 토대로 다수 종류의 특성치 즉, 각 인자별로의 분류를 수행(S320)한다.
- 74> 이 때, 상기 각 인자에는 공격력에 대한 특성을 가지는 인자, 방어력에 대한 특성을 가지는 인자, 지력에 대한 특성을 가지는 인자, 마법력에 대한 특성을 가지는 인자 중 적어도 어느 하나 이상의 인자가 포함된다.

- '5> 특히, 상기 각 인자별 분류는 예컨대, 게임의 수행 횟수가 많거나 게임 시간이 오래 지속되었다면 공격력 및 방어력에 대한 소정의 능력치 및 경험치를 부여하는 등과 같은 방법을 통해 수행된다.
- '6> 계속해서, 상기 캐릭터 관리 서버(140)는 상기와 같이 분류된 능력치에 대한 정보 데이터 및 해당 사용자가 기 설정된 능력치의 분배 방법을 토대로 상기 사용자가 설정한 각 캐릭터에 대한 능력치 분배를 수행(S330)한다.
- '7> 예컨대, 각 사용자가 등록한 캐릭터의 특성치를 균일하게 발전시킬 수 있을 뿐만 아니라, 사용자가 가지는 다수의 캐릭터 중 어느 한 캐릭터는 체력을 높이고, 다른 한 캐릭터는 공격력을 높이도록 설정되어 있다면 캐릭터 관리 서버(140)에 의해 분류된 해당 고객이 취득한 각 특성치 중 체력에 대한 특성치는 상기 어느 한 캐릭터로 배분하고, 공격력에 대한 특성치는 다른 한 캐릭터로 배분하는 것이다.
- '8> 이후, 상기 캐릭터 관리 서버(140)는 전술한 일련의 과정에 의해 분배된 각 특성치에 대한 데이터를 해당 캐릭터가 저장된 게임 DB서버(120)에 전송(S340)하여, 상기 게임 DB 서버(120)가 해당 캐릭터에 대한 특성치를 업그레이드하도록 한다.
- '9> 여기서, 상기 게임 DB서버(120)는, 추후 해당 사용자가 해당 온라인 게임에 접속하면 상기 캐릭터에 대한 특성치의 업데이트가 이루어지도록 할 수도 있으며, 상기 데이터의 수신이 이루어짐과 동시에 그 업데이트가 이루어지도록 할 수도 있다.
- '80> 결국, 전술한 일련의 과정에 의해 사용자가 추후 특정 게임 서버(110)에서 운영하는 온라인 게임에 접속한다면 업데이트된 캐릭터로써 지속적인 발전 및 성장을 수행할 수 있게 된다.

【발명의 효과】

- 1> 이상에서 설명한 바와 같이 본 발명에 따른 캐릭터 관리 시스템 및 이를 이용한 서비스 방법에 의해 하기와 같은 각종 효과를 얻을 수 있다.
- 2> 우선, 각 캐릭터에 대한 발전 및 성장이 온라인에 접속되지 않은 오프라인 상태에서도 지속적으로 수행할 수 있다는 효과를 가진다.
- 3> 특히, 상기 오프라인 상에서의 캐릭터 발전이 이동통신 단말기를 통해 이루어질 수 있기 때문에 시간 및 장소의 구애를 받지 않는다는 효과를 가진다.
- 4> 또한, 본 발명은 오프라인 상이라 하더라도 이동통신 단말기를 통한 SMS를 활용하여 여타 사용자와 연동이 가능하기 때문에 게임의 흥미를 유도할 수 있다는 효과를 가진다.
- 35> 또한, 본 발명은 하나의 캐릭터 활용을 통해 다수의 캐릭터를 동시에 성장시킬 수 있음과 더불어 그 관리가 편리하게 이루어질 수 있기 때문에 사용자의 호응도를 향상시키게 된 효과를 가진다.

【특허청구범위】**【청구항 1】**

온라인 상에서 각 사용자의 캐릭터를 생성하고, 이 생성된 캐릭터가 온라인 접속된 상태로 성장 등의 발전이 가능한 게임 환경을 제공하도록 구축된 적어도 하나 이상의 게임 서버;

상기 각 게임 서버와 연계되며, 각 사용자가 생성한 각 캐릭터를 상기 각 사용자별로 분류되어 등록되는 게임 DB서버;

상기 게임 DB서버에 등록된 각 사용자의 각 캐릭터를 관리하며, 능력치나 경험치의 인자별 분류가 가능함과 더불어 이동통신 단말기를 통해 게임의 실행이 가능한 다수의 미니 게임이 상기 이동통신 단말기로 다운로드 가능하게 저장되고, 상기 각 사용자가 취득한 능력치나 경험치 등의 데이터를 해당 사용자가 가지는 다수 캐릭터의 능력치나 경험치로 선택적인 분배가 가능하도록 구축된 캐릭터 관리 서버; 그리고,

상기 캐릭터 관리 서버로부터 다운로드 받은 미니 게임의 실행을 통해 능력치 및 경험치의 취득이 가능하고, 상기 취득한 특성 변화치에 대한 데이터를 상기 캐릭터 관리 서버로의 전송이 가능하게 구축된 각 사용자의 이동통신 단말기:가 포함되어 구축됨을 특징으로 하는 캐릭터 관리 시스템.

【청구항 2】

제 1 항에 있어서,

각 사용자의 이동통신 단말기간 미니게임 혹은, SMS 등을 이용하여 상호 연동하면서 캐릭터의 경험치나 능력치 등을 발전시키도록 이동 통신사의 서버 혹은, 별도의 인터넷 데이터

센터(IDC;Internet Data Center) 등의 연동 서버가 더 포함되어 구축됨을 특징으로 하는 캐릭터 관리 시스템.

【청구항 3】

사용자가 사용자의 사용 캐릭터와 발전을 이루고자하는 캐릭터의 특성치 및 분배 방법을 등록하는 제 1단계;

해당 사용자가 이동통신 단말기에 미니 게임을 다운 받고 미니 게임 실행을 통해 경험치 및 능력치 등의 특성 변화치에 대한 데이터를 생성하도록 하고 상기 이동통신 단말기로부터 상기 특성 변화치에 대한 데이터를 수신받는 제2단계; 그리고

상기 특성 변화치에 대한 데이터를 각 인자별로 분류하여 사용자가 등록한 다수의 캐릭터로 분배하여 해당 캐릭터를 발전시키는 제3단계를 포함함을 특징으로 하는 캐릭터 관리 서버를 이용한 캐릭터 관리 서비스 방법.

【청구항 4】

제 3 항에 있어서,

제 1단계는, 각 게임서버와 연계하여 각 게임의 캐릭터를 확보하는 단계;

확보된 캐릭터 중 적어도 하나를 선택할 수 있도록 디스플레이 하는 단계;

사용자가 선택한 캐릭터의 특성치 중 발전을 이루고자 하는 특성치 및 분배 방법을 선택하여 등록하도록 유도하는 단계를 포함하여 이루어짐을 특징으로 하는 캐릭터 관리 서버를 이용한 캐릭터 관리 서비스 방법.

【청구항 5】

제 3 항에 있어서,

제1단계의 등록 시, 상기 사용자가 가입한 각 게임 서버의 ID 또는 패스워드 등의 내역에 대한 정보를 더 등록함을 특징으로 하는 캐릭터 관리 서버를 이용한 캐릭터 관리 서비스 방법.

【청구항 6】

제 3 항에 있어서,

상기 제2단계의 미니 게임은

게임의 실행 횟수나 점수 등을 통해 경험치 및 능력치의 분류가 가능함과 더불어 해당 사용자의 이동통신 단말기로 다운로드 가능하게 프로그래밍되어 미리 등록되어 있는 게임임을 특징으로 하는 캐릭터 관리 서버를 이용한 캐릭터 관리 서비스 방법.

【청구항 7】

제 3 항에 있어서,

상기 제2단계의 수행 도중 특성 변화치에 대한 데이터의 수신은

사용자의 필요에 따라 해당 이동통신 단말기를 캐릭터 관리 서버에 접속시키도록 하여 수신받도록 함으로써 수행됨을 특징으로 하는 캐릭터 관리 서버를 이용한 캐릭터 관리 서비스 방법.

【청구항 8】

제 3 항에 있어서,

상기 제2단계의 수행 도중 특성 변화치에 대한 데이터의 수신은



상기 캐릭터 관리 서버가 각 사용자의 이동통신 단말기에 지속적으로 접속하여 해당 데이터를 수신받도록 함으로써 수행됨을 특징으로 하는 캐릭터 관리 서버를 이용한 캐릭터 관리 서비스 방법.

【청구항 9】

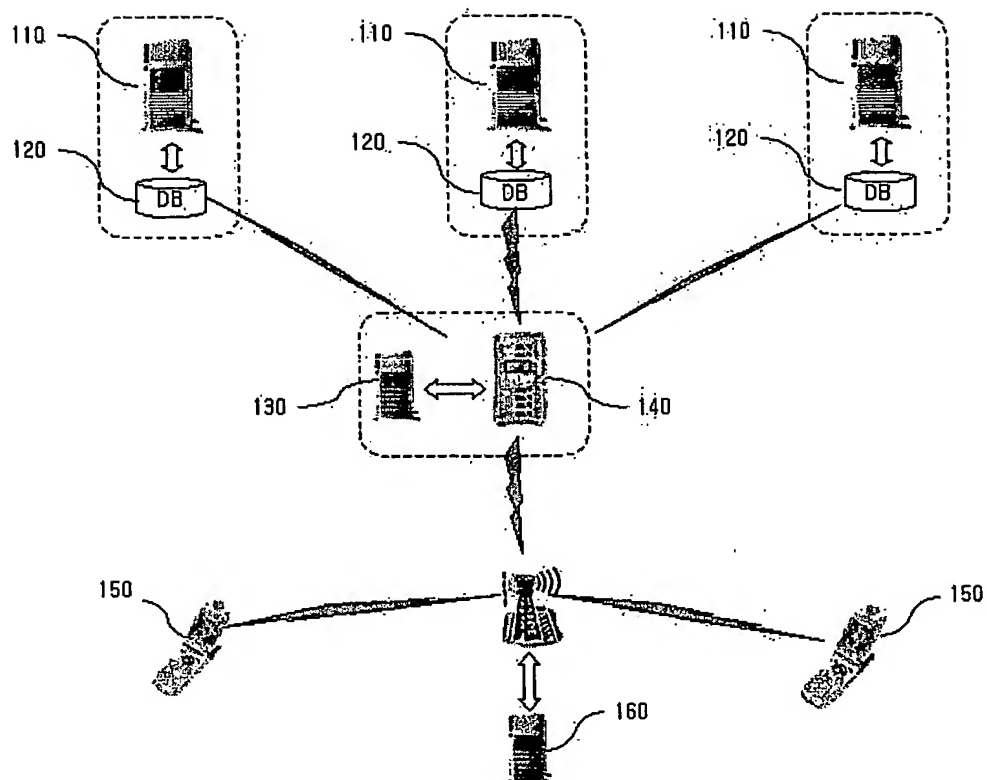
제 3 항에 있어서,

상기 제3단계의 각 인자는

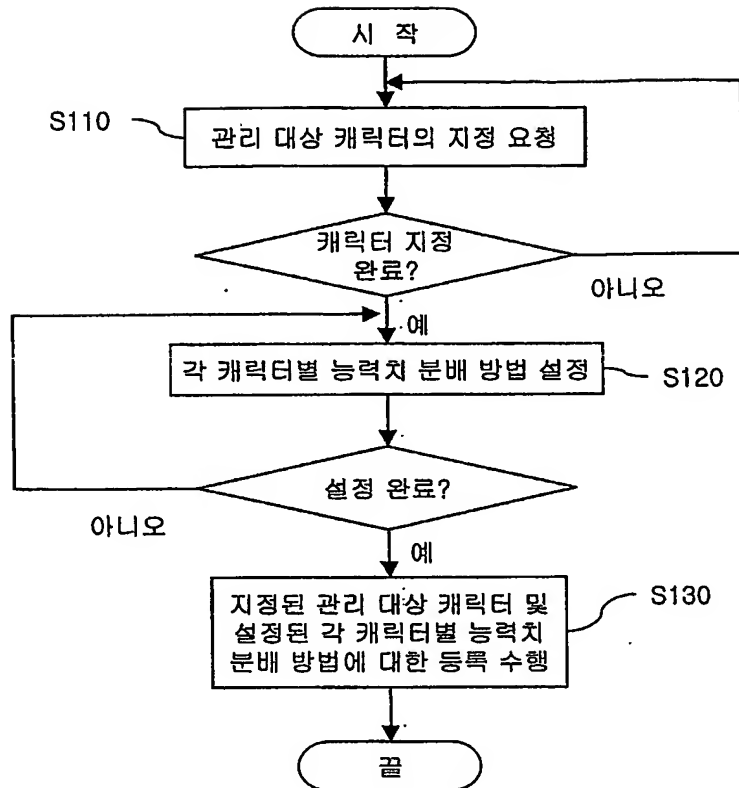
공격력에 대한 특성을 가지는 인자, 방어력에 대한 특성을 가지는 인자, 지력에 대한 특성을 가지는 인자, 마법력에 대한 특성을 가지는 인자 중 적어도 어느 하나 이상의 인자가 포함됨을 특징으로 하는 캐릭터 관리 서버를 이용한 캐릭터 관리 서비스 방법.

【도면】

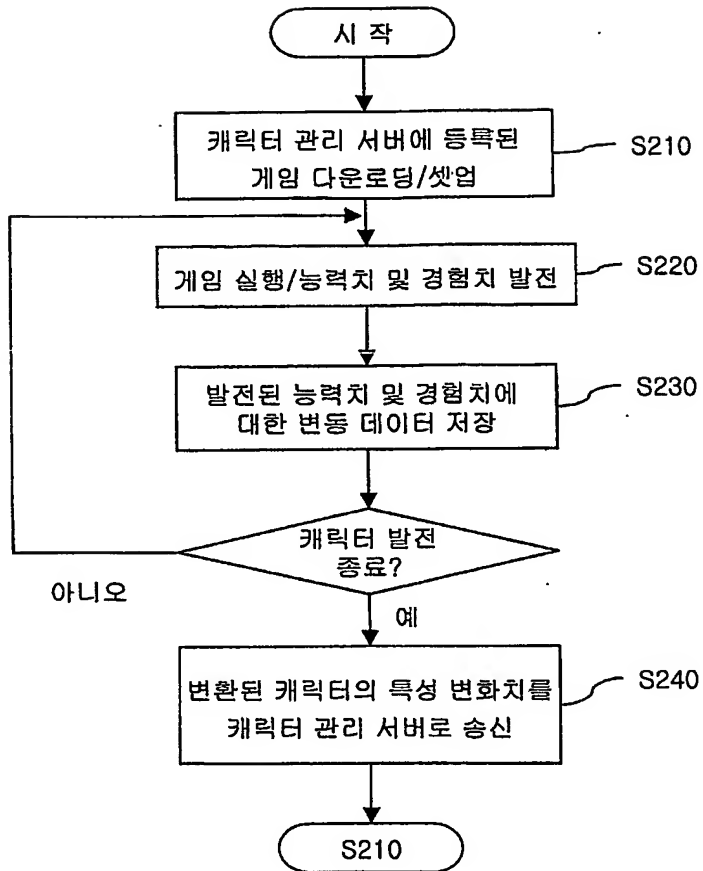
【도 1】



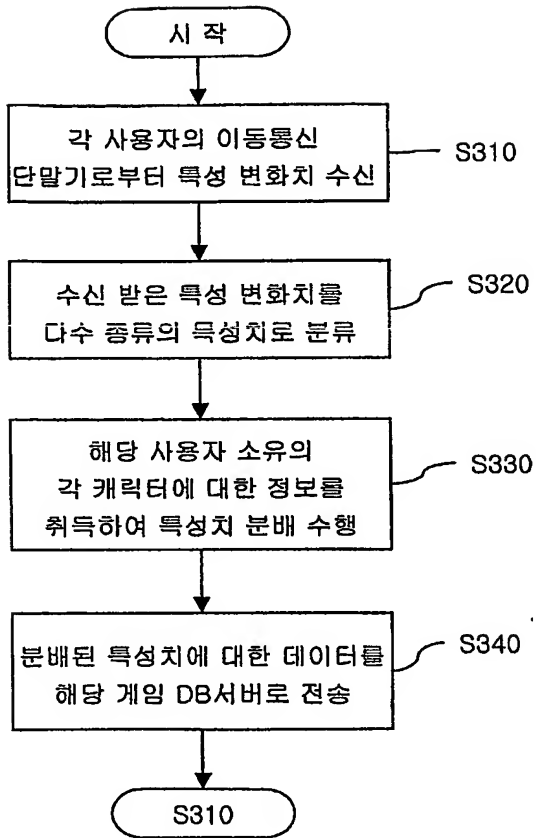
【도 2】



【도 3】



【도 4】



**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☒ FADED TEXT OR DRAWING
- ☒ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☒ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☒ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.